### МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ АЛТАЙСКОГО КРАЯ

1. КРАЕВОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
2. «АЛТАЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ДОМ НАРОДНОГО ТВОРЧЕСТВА»

Детская мозаика

Сборник сценариев по организации досуга детей

в рамках Десятилетия детства в России

Барнаул 2019

Составитель

Т.А. Южакова

Детская мозаика: Сборник сценариев по организации досуга детей в рамках Десятилетия детства в России /Алт. госуд. Дом народного творчества, отдел реализации социально-творческих проектов, сост. Т.А. Южакова. – Барнаул: АГДНТ, 2019. – 32 с.

КАУ «Алтайский государственный

Дом народного творчества», 2019

**От составителя**

В учреждениях культуры клубного типа организаторами досуга постоянно ведётся работа с населением всех возрастных категорий. Но, несомненно, большее внимание уделяется детям и подросткам, так как именно в детском возрасте закладывается мировоззрение, формируется характер и восприятие жизни, с которыми человек будет жить в мире и менять его.

В рамках Десятилетия детства в России Алтайский государственный Дом народного творчества провёл в июне 2019 года краевой конкурс развлекательно-игровых программ для детей и подростков «Праздник детской игры». Сценарии детских программ предоставили на конкурс организаторы досуга из гг. Алейска и Барнаула, Тюменцевского, Ребрихинского, Волчихинского, Тальменского районов.

Конкурс был направлен на повышение качества мероприятий для детей и подростков, развитие творческого потенциала и повышение профессионального уровня специалистов игрового досуга, поиск новых форм и методик организации игровых программ, выявление талантливых организаторов культурно-досуговой деятельности, установление деловых и творческих связей между организаторами досуга.

Конкурсные программы оценивались профессиональными экспертами по следующим критериям: художественно-эстетический уровень программы; оригинальность, новизна авторских идей и драматургического хода; художественное и музыкальное оформление программы; исполнительский уровень, культура речи, артистизм ведущего программы, умение владеть аудиторией (контакт со зрителями); качество и оригинальность изготовленного реквизита, костюма.

По итогам конкурса дипломами I степени награждены программы:

«Спасательная экспедиция с Громозюлей», автор Евгения Печегузова, Ребрихинский район; «Здравствуй, лето красное, безопасное!», автор Татьяна Лавренова, г. Алейск; «Безопасное лето», автор Светлана Шапиро, г. Барнаул. Диплом II степени получила программа «День знаний с Розой и Малышом Барбоскиными», автор Татьяна Яковлева, г. Барнаул; диплом III степени **—**  программа «Величайший клад Зазеркалья», автор Мария Ключинская, Волчихинский район,.

В рамках конкурса ведущие развлекательно-игровых программ и организаторы досуга детей и подростков познакомились  с работой праздничного агентства «Креатиff» в семейном развлекательном центре «ЕвроПарк», посмотрев праздничную программу «День рождения с Оптимусом Праймом» и  развлекательную программу по популярной компьютерной игре «Майнкрафт». Директор агентства Сергей Дивеев поделился опытом работы, продемонстрировал авторский игровой реквизит, который  он изготавливает для каждой программы.

В данный выпуск вошли развлекательно-игровые программы, занявшие на конкурсе призовые места, а также рекомендации по проведению анимационных программ.

Т.А. Южакова,

ведущий методист

отдела реализации социально-творческих

проектов АГДНТ

С.С. Шапиро,

МБУДО «Барнаульский городской

детско-юношеский центр»

г. Барнаула

**Безопасное лето**

Сценарий развлекательно-игровой программы

(фрагмент)

**Действующие лица:**

**Кролик**

**Тролль Розочка**

**Миньон**

*Если вы не задействуете экран, можно использовать картинки для показа детям.*

*Реквизит: голубая ткань, надувной круг, деревья, ягоды, грибы.*

**Кролик.** Здравствуйте, ребята!  Я Кролик. Меня зовут профессором безопасности. Приветствую всех вас на нашем празднике лета! Пусть он будет самым весёлым, самым увлекательным, самым ярким и самым дружным!   *(Аплодисменты.)*

Много солнца, много света:

По земле шагает лето.

Лету рада детвора?

Крикнем лету мы: «Ура!».

Летом многие из вас любят отдыхать за городом, в деревне, на даче, ходить в туристические походы в лес или приятно проводить время дома. Главное, отдых должен быть безопасным.

Общение с природой приносит нам много интересного и познавательного и, самое главное, много полезного для нашего здоровья.  
Предлагаю вместе придумать правила поведения летом.

*Экран. Заставка «Безопасное лето». Звучит музыка. Выходит тролль Розочка.*

**Розочка.** Здравствуй, солнце золотое!  
 Здравствуй, небо голубое!  
 Здравствуй, дружная семья!  
 Мы приветствуем тебя!

Привет, профессор, здравствуйте, ребята! Меня зовут принцесса Розочка.

**Игра «Обнимашки».**

Собрались все дети в круг.  
Я – твой друг, и ты – мой друг.   
Вместе за руки возьмёмся  
И друг другу улыбнёмся!

Кто согласен дружно жить

И со мной всегда дружить?

Отвечайте дружно: «Я»!

*Дети берутся за руки и улыбаются друг другу.*  
**Розочка.** А где наш друг?

*Звучит музыка. Появляется Миньон.*

**Миньон.** Привет! У нас начались каникулы, я отправляюсь в путешествие… Ребята, кто любит лето?

*Дети отвечают: «Я!».*

**Миньон.** Кто любит путешествовать?

*Дети отвечают: «Я!».*

**Миньон.** Тогда отправляемся, друзья, вместе – ты и я!

**Кролик.** Постойте, я ещё не приготовился к путешествию… надо всё изучить!

**Миньон.** Зануда, побежали!

*Розочка включает фонограмму «Песенки о лете» (лейтмотив).*

*Появляются деревья, грибы, ягоды.*

**Миньон.** Ух ты, лес!

*На экране – лес, фонограмма звуков природы.*

**Миньон.** Ух ты, сколько букашечек!

**Розочка.** Что ты, это же комары!

*На экране – надпись: «Надо использовать специальные средства защиты, потому что многие насекомые являются переносчиками разных болезней».*

*На экране – клещи.*

**Розочка.** А ещё в лесу обитают клещи. Защититься от укуса клещей можно при помощи использования специальных репеллентов, вакцинации и некоторых ограничений во время пребывания на природе: например, при посещении лесных и парковых зон следует держаться ближе к середине тропы.

Если укуса избежать не удалось, важно не поддаваться панике, действовать чётко и быстро. Первое, что нужно безотлагательно сделать,— извлечь клеща. Нельзя просто отрывать присосавшегося клеща. Его нужно аккуратно выкрутить или вытащить пинцетом, для чего необходимо обратиться к взрослым. Рану нужно обязательно обработать зелёнкой или йодом.

 Чтобы уберечь себя от укуса клеща, для похода в лес подбирают светлуюодежду, которая полностью закрывает тело, голову, шею. Руки можно намазать мазью против насекомых. Дома нужно обязательно проводить полный осмотр тела и одежды.

**Миньон.** А есть ещё осы, пчёлы и шершни.

*На экране – изображение насекомых.*

**Розочка.** Правильно, у этих насекомых есть жало, и они могут ужалить человека. Ребята, что вы будете делать, если вас ужалило насекомое?

*Ответы детей.*

**Розочка.** Правильно, нужно аккуратно вытащить жало и промыть ранку. Затем нужно положить на ранку холод. Ребята, давайте сейчас попробуем оказать первую медицинскую помощь пострадавшему. Игра так и называется: «Окажи помощь другу».

***Проводится подвижная игра «Окажи помощь другу» (медицинский набор: карандаш, вата, пластырь).***

*В игре принимают участие две команды. По сигналу ведущего дети бегут к пострадавшему и оказывают ему помощь (например, первый рисует укус, второй протирает место укуса ваткой, а третий заклеивает лейкопластырем).*

**Миньон.** Понял, а сейчас в лес за ягодами и грибами! Я слышал, что они такие же вкусные, как бананы.

За грибами в лес пойдём,

Ягод там мы наберём.

Солнышко высоко,

Мы шагаем далеко…. *(на убыстрение)*

**Миньон.** Ух, какие-то они странные на вкус!

*Поёт на мотив песни Красной шапочки.*

Если долго, долго, долго,

Если долго по тропинке,  
Если долго по дорожке

Топать, ехать и бежать,

Ты увидишь на тропинке

И грибов, и ягод море,

И захочется, конечно,

Всё попробовать тебе.

Ах, я попробую вот этот грибок,

Ах, я сорву сейчас вот этот листок.

Ах, эту ягодку я съем,

Ах, и вон ту, что посмотрел,

Ах, как животик заболел…

**Розочка.** Что ты ел?

*Миньон показывает.* *Кролик переключает экран, на нём – изображение ядовитых грибов.*

**Розочка.** Поганка,  *м*ухомор, ложноопёнок серно-жёлтый… Наелся ядовитых грибов.

**Миньон.** Я ещё поел ягоды.

*На экране – изображение ядовитых ягод.*

**Розочка.** Вороний глаз. Этo тeнeлюбивoe pacтeниe oпacнo цeликoм – paзныe eгo чacти нeгaтивнo влияют нa opгaнизм чeлoвeкa.

Паслён. Цвeтёт c мaя пo кoнeц aвгуcтa. Bce зeлёныe чacти pacтeния oблaдaют ядoвитыми cвoйcтвaми, зpeлыe жe плoды пoчти бeзвpeдны. Pacтeниe ядoвитo, coдepжит яд — coлaнин.

Бузина. У бузины ядoвиты лиcтья, цвeты и нeзpeлыe плoды (зpeлыe упoтpeбляютcя в пищу в cвeжeм и пepepaбoтaннoм видe).

Снежноягодник. Круглые ягоды белого цвета созревают к концу лета, а затем зимуют на растении до наступления тепла. Несмотря на соблазнительный вид, ягоды абсолютно несъедобны. В нашей стране снежноягодник используют как декоративное растение.

Борщевик. Так как в роду борщевиков насчитывается около 70 видов, определить, какое из них ядовито, не так легко. К тому же, чтобы лучше рассмотреть растение, следует к нему приблизиться, а это делать крайне нежелательно, так как можно нанести серьёзный вред своему здоровью. Ядовитые виды борщевика являются реальной угрозой здоровью, а порой и жизни человека. Опасность представляет не только сок растения, но и его пыльца, запах и даже роса. Попадая на кожу, сок борщевика повышает её чувствительность к ультрафиолетовому излучению. И как следствие, в течение очень короткого промежутка времени можно получить тяжелейший солнечный ожог с многочисленными волдырями вплоть до III степени. Наблюдались случаи летального исхода у детей с многочисленными ожогами.

**Миньон.** Мне плохо! Кружится голова, болит живот, я обжёгся травой. Ребята, если вдруг человеку стало плохо, он съел что-то несъедобное, к кому обратиться? Куда позвонить? Помогите! Кто поможет? *(Дети отвечают.)* Доктор? А как позвонить? Номер? *(Дети отвечают)*

**Миньон.** Правильно: 03, 103, 112. Ой, у меня нет телефона. Что делать? *(Дети отвечают.)* Правильно, можно обратиться за помощью к прохожему. А я обращусь к своему старшему другу, я за Кроликом! Кролик, помоги!

*Выходит Кролик.*

**Кролик.**Ребята, запомните!

*Поёт на мотив песни «Если добрый ты».*

Если ты пошёл за грибами в лес,  
Ягод ты нашёл много,

Разбираться в них – это хорошо,  
Незнакомые срывать – плохо.  
Если ты поел ягод и грибов,

Заболел живот сильно,

Ты скорей зови скорую 03,

Взрослым сообщить быстрей нужно.

**Миньон.** Меня знобит, надо погреться! Лягу на солнышко, сниму шапку… Мне так жарко, что пора остыть… и освежиться, не могу терпеть. Я – купаться!

*Натягивается голубая ткань, Миньон обыгрывает купание в реке.*

**Розочка.** Зачем нырнул? Ты не знаешь, глубоко ли тут и какое дно.

Почему не взял плавательное средство?

*Розочка включает фонограмму.*

**Кролик*.***Так нельзя!

*Поёт на мотив песни «Если добрый ты», сопровождая пение жестами, дети повторяют за ним.*

В солнечный денёк загорать спешим *(машут вверху руками),*

От солнца ты не ждёшь подвоха *(режут),*Кепку надевать – это хорошо *(большие пальцы вверх),*Ну, а солнечный удар – плохо *(крестик).*

Кремом ты намажь тело и лицо,

От ожогов чтоб не охать.

Защитный детский крем – это хорошо,

А ожоги для детей – плохо.

Жарко стало нам, купаться мы пошли,

Плавать и нырять будем.

Место выбери, дно ты изучи,

Безопасность на воде обсудим.

**Кролик*.***Ребята, какие ещё правила пребывания на природе вы знаете?

*Проводится игра «Не согласны – топаем, а согласны – хлопаем». На слова ведущего дети отвечают движениями.*

**Игра «Не согласны – топаем, а согласны – хлопаем»**

- Когда солнце слишком активное, не только на пляж, но и на улицу лучше не выходить.

- Когда жарко, нужно надевать тёплую одежду.

- И самое главное, чтобы на голове не было головного убора.

- Обязательно пить воду.

- Тёплую.

- Холодную.

- Для загара использовать защитный детский крем.

- Купаться только в неизвестных местах.

- Принимать водные процедуры в местах, которые специально для этого оборудованы.

- Перед полноценным купанием необходимо обследовать дно на наличие коряг, стёкол и всякого мусора.

- Нырять в незнакомых местах, чтоб уткнуться головой в грунт, корягу или бетонную плиту.

- Купаться можно только вместе со взрослыми, например, с мамой, папой, старшим братом или сестрой.

- Заплывать за буйки.

- Надо показывать свою храбрость и меряться силами с друзьями.

- Показывать на воде свою храбрость и меряться силами с друзьями может быть опасно.

- Если вы любите устраивать игры в воде, то должны быть осторожным: не хватать друг друга за руки или ноги, так как можно в азарте наглотаться воды и потерять сознание.

- Если в воде у вас ногу свела судорога, то необходимо позвать на помощь.

- Эти несложные правила почему-то соблюдают далеко не все, что потом и приводит к несчастным случаям.

**Миньон.** Спасибо, друзья, мне стало лучше!

**Розочка.** Чтобы избежать всяких опасностей в лесу и на воде, идём домой!

Е.В. Печегузова,

методист по работе с молодёжью, детьми и подростками

МКУК «МФКЦ Ребрихинского района Алтайского края

имени заслуженного артиста России Алексея Ванина»

**Спасательная экспедиция с Громозюлей**

Сценарий развлекательно-игровой программы

*В начале программы на сцене приглушен свет.*

*Включается видеоряд – полёт космического корабля из мультфильма «Эгон и Дончи», режиссёр Адам Мадьяр, на музыку Александра Зацепина из мультфильма «Тайна третьей планеты». На сцене зажигается свет, выбегает Громозюля.*

**Громозюля.** Невероятно, невозможно, но как же так?Ох, ох! Вот как они могли? Такие ещё маленькие, глупые, а всё туда же – осваивать космические просторы! *(Осматривается вокруг.)* На какую же планету я сейчас совершила посадку? Сейчас узнаю.  *(Делает вид, что смотрит на панель управления.)* Эх, не работает, придётся лично идти на контакт. Приветствую вас, жители неизвестной мне пока ещё планеты! Мне так хочется со всеми вами познакомиться, но у меня так мало времени, а вас очень много, давайте сделаем так: вы все вместе хором крикнете мне свои имена и как называется ваша планета. Вот меня зовут Громозюля, я с «Туманной планеты Чумароза». Вы готовы к знакомству? Тогда начнём!

*Дети все вместе хором говорят свои имена.*

**Громозюля.** Земляне, это просто замечательно! Мы теперь знакомы, а значит, я могу с вами дружить, ну как мой папа дружит с земным семейством. Может, кто-то узнал во мне моего папу – великого учёного …правильно – Громозеку. Лучшего друга профессора Селезнёва? Я его триста двадцать пятая, самая младшенькая, доченька. Просто копия отца, только в юбке *(смеётся).* Совсем с вами заболталась. Раз это планета Земля, то мне необходимо лететь дальше *(задумчиво смотрит на детей).* Хотя помощь мне бы не помешала. Земные дети, а не хотели бы вы отправиться со мною в спасательную космическую экспедицию?

**Дети.** Да!

**Громозюля.** Вот спасибо!Нам нужно найти в космических просторах корабль с планеты «Медуза». Маленькие медумезята без разрешения родителей отправились на нём в путешествие, их родители очень переживают за них. Корабль у них был один, вот они и послали сигнал «SOS», чтобы кто-нибудь их нашёл и вернул невредимыми домой. Тогда прошу всех ко мне на борт. Сомкните руки над головой, считайте вместе со мной: 3, 2, 1 – пуск.

*Раздаётся* з*вук полёта космического корабля.*

**Громозюля.** А теперь вам необходимо строго за мной повторять мои слова и выполнять движения. Это залог успешной экспедиции.

*Фоном звучит музыка Александра Зацепина из мультфильма «Тайна третьей планеты».*

**Игра со зрителями «Спасательная экспедиция».**

Смотрю на небо*(рука у лба),*

Вижу звёзды*(указательными пальцами показываем звёзды).*

Они мерцают *(пальцы сжать в кулак и разжать).*

И вдруг смотрю*(ладони закрывают и открывают лицо)* –

Одна большая*(руки развести над головой в стороны и покачаться),*

Очень большая*(руки развести ещё шире на уровне плеч),*

Пребольшая*(руки на уровне талии),*

Просто громадина*(руки скрестить над головой, помахать кистями).*

Давайте повторим с самого начала.

Смотрю на небо*(рука у лба),*

Вижу звёзды*(указательными пальцами показываем звёзды).*

Они мерцают *(пальцы сжать в кулак и разжать).*

И вдруг смотрю*(ладони закрывают и открывают лицо)* –

Одна большая*(руки развести над головой в стороны и покачаться),*

Очень большая*(руки развести ещё шире на уровне плеч),*

Пребольшая *(руки на уровне талии),*

Просто громадина*(руки скрестить над головой, помахать кистями).*

И вдруг смотрю*(ладони закрывают и открывают лицо)* –

Летит комета*(поднять руки и сделать полукруг над головой)*

С большим хвостом*(показать руками хвостик за спиной).*

Давайте повторим.

И вдруг смотрю*(ладони закрывают и открывают лицо)* –

Летит комета*(поднять руки и сделать полукруг над головой)*

С большим хвостом*(показать руками хвостик за спиной).*

А вот корабль*(пальцы рук скрестить над головой и пошевелить).*

А вы знаете, что в корабле?

Давайте ещё раз.

А вот корабль*(пальцы рук скрестить над головой и пошевелить).*

Ой!*(рука закрывает рот)*

А оттуда медумизята падают *(машем руками).*

Я их буду ловить(*машем указательным пальцем)!*

*С убыстрением темпа.*

Один чпок *(ловим правой рукой),*

Второй чпок*(ловим левой рукой),*

Третий чпок*(ловим правой рукой),*

Четвёртый чпок*(ловим левой рукой),*

Чпок, чпок, чпок…*(быстро ловим обеими руками).*

Мы всех поймали? Никого не упустили?

А теперь положите правую руку себе на голову. Погладьте и скажите: «Ах! Какой я молодец!».

А теперь положите правую руку соседу на голову. Погладьте и скажите: «Ах! Какой ты молодец!».

*Дети выполняют движения.*

**Громозюля.** Друзья мои, мы нашли непослушных медумизят, но нам ещё нужно их вернуть родителям на планету «Медуза». Я её уже вижу, приготовьтесь к посадке.

*Звук приземления корабля.*

Ребята, пока вы будете проходить акклиматизацию на этой планете, я выпущу наших медумизят.

*Убегает за ведёрком, рассыпает на сцене шарики двух цветов – зелёные и золотые.*

**Громозюля** *(испуганно).* Ой, мамочки! Без скафандров медумизята оказались разные, и я их перепутала! Что теперь будет? Нельзя медумизят так возвращать родителям. Они их не узнают. Срочно необходимо разобрать медумизят по цветам и отнести в свои домики. Но я не справлюсь с таким сложным заданием. Мы, жители «Туманной планеты Чумароза», плохо разбираемся в цветах. Всё пропало …. *(Плачет.)* Кто мне поможет? Может, вы попробуете их разобрать по цветам?

**Дети.** Да!

**Громозюля.** Я прошу подойти ко мне 10 смельчаков и встать в две команды по 5 человек. Остальные ребята будут за вас очень сильно болеть и поддерживать. *(Обращается к участникам конкурса.)* Вот их домики: один жёлтый, другой зелёный. Ваша задача – брать по одному медумизёнку и класть в свой домик. Вот только брать без скафандра их можно специальными приборами. Кожица у медумизят очень нежная и скользкая, руками их трогать ни в коем случае нельзя! Держите приборы, и по моей команде быстро их собираем, пока они снова не решат куда-нибудь убежать. Не забудьте брать только по одному медумизёнку и сразу же передавать прибор следующему участнику команды. Собираем до тех пор, пока все медумизята не окажутся в своих домиках. Ребята, вы готовы?

**Дети.** Да!

**Громозюля.** Болельщики готовы? Тогда на старт! Внимание! Начали!

*Проводится* ***конкурс «Рассели медумизят по домикам».*** *Во время проведения конкурса звучит весёлая музыка.*

**Громозюля.** Какие вы молодцы! Присоединяйтесь к остальным ребятам. *(Выносит зонты «Медузы».)*  Друзья, посмотрите, это же родители наших малышей – медузы. *(Делает вид, что слушает медуз.)* Что, что? Ну, конечно же, не только можно, но даже нужно! *(Обращается к детям.)* Дорогие ребята, медузы хотят вас поблагодарить за спасение их деток, а благодарят они особым образом. Я вам сейчас их передам, вы же должны вот так приподнять их вверх и покружиться *(показывает)* и передать следующему. У нас с вами получится необычный танец с медузами. Именно так благодарят на этой планете.

*Звучит музыка (Людвиг ван Бетховен, симфония № 7 в исполнении Ричарда Клайдермана), исполняется танец «Благодарность»**с медузами.*

**Громозюля.** Как приятно видеть, когда у всех всё хорошо и все счастливы, находясь дома рядом со своими близкими. *(Обращается к детям.)* Вот и вам пришла пора возвращаться домой на вашу замечательную планету Земля. Прошу всех подняться ко мне на борт. Сомкните руки над головой, считайте вместе со мной: 3, 2, 1 – пуск.

*Звучит звук полёта ракеты.*

**Громозюля.** Вот вы и дома. Мне было очень приятно вместе с вами, моими новыми друзьями, совершить эту спасательную космическую экспедицию. Мне немного стало грустно, что приходится прощаться, но я уверена, что мы с вами ещё обязательно встретимся! А мне пора лететь, а то вдруг кому-нибудь потребуется моя помощь! До свидания!

*Громозюля машет руками. На сцене приглушается свет. Включается реверс видеоряда «Полёт космического корабля» из мультфильма «Эгон и Дончи», режиссёр Адам Мадьяр, на музыку Александра Зацепина из мультфильма «Тайна третьей планеты». В этот момент Громозюля убегает со сцены.*

Т.А. Яковлева,

старшая вожатая

МБОУ «Средняя общеобразовательная школа № 102»

г. Барнаула

**День знаний с Розой и Малышом Барбоскиными**

Сценарий развлекательно-игровой программы

*Программа проводится на школьной линейке 1 сентября.*

*Звучит музыка «Друзья» из м\ф «Барбоскины».*

*Выбегает Роза Барбоскина. На плече у неё висит дамская сумочка. Роза  подбегает к ребятам, здоровается, пританцовывает. Затем достаёт телефон (лайфон) и делает селфи с первоклашками (несколько снимков). Музыка затихает.*

**Роза Барбоскина.** Привет, мои хорошие! Какие вы все симпатичные! *(Удивляется.)* А что это вы все такие одинаковые? *(Подходит к ребятам, смотрит на школьную форму.)* Рубашки у вас какие-то странные, белые все. Сарафаны одного цвета. Неужели вы не знали, что пойдёте на вечеринку к Розе Барбоскиной?  *(Ответы детей.)* Ничего, мы сейчас всё исправим!

*Звучит музыка. Проводится игра «Привет».*

**Роза Барбоскина.** Я вам сейчас буду зачитывать строчку, а вы будете её продолжать:

  Когда встречаем мы рассвет,

Мы говорим ему … (привет).

С улыбкой солнце дарит свет,

Нам посылая свой … (привет).

При встрече через много лет

Вы крикнете друзьям … (привет).

И улыбнутся вам в ответ

От слова доброго … (привет).

И вы запомните совет:

Дарите всем друзьям … (привет).

Давайте дружно все в ответ

Друг другу скажем мы …(привет)!

*Во время приветствия появляется Малыш Барбоскин.*

**Малыш.**  А вы знаете такую новость прекрасную, что вы попали в школу  первоклассную?

**Дети.**   Да!

**Малыш.** А знаете, что в этой школе классно учиться, но неопытному первокласснику в ней можно заблудиться? 

**Дети.**   Да!

**Малыш.** Тогда давайте совершим экскурсию по ней! Друг другу улыбнитесь, чтоб было веселей!

*Дети улыбаются.*

**Малыш.** Итак, вы пришли в школу в первый раз и ищете глазами: а где же родной класс? *(Капитанский жест – рука над глазами, и все смотрят вправо и влево.)*

**Роза.** А ну-ка, по сторонам посмотрите,  
 Никто не опоздал?  
 Ребята, учителя и родители!  
 Все на месте?  
 Тогда мы можем нашу

Вечеринку продолжать!  
 А сейчас давайте дружно

За мной движения повторять!

*Исполняется танец. Ребята повторяют движения за Розой Барбоскиной.*

*Звонит телефон. Роза достаёт из сумочки свой любимый лайфон.*

**Роза.** Простите, телефончик. Тимоха звонит. Алло. Привет, Тима. Ничего я не забыла. Я знаю, что сегодня 1 сентября. Как День знаний? *(растягивает слова, говорит по слогам)* День зна-ний?!Портфель? Нет. Не знаю. И этого не знаю. Ой, мамочки! *(Роза встревоженно убирает лайфон в сумочку.)* Вы почему мне не сказали, что сегодня День знаний, а в понедельник уже и уроки в школе начинаются? Это же так ответственно! Ребята, подскажите мне, пожалуйста, что в школьный портфель мне надо положить?

*Проводится игра.*

**Роза.** Я буду называть различные предметы. Если я называю предмет, который нужно взять в школу, вы громко хлопайте в ладоши. Это будет означать «да». Но если этот предмет не нужен в школе, то качайте головой, что означает «нет».

**Роза**. Собирался школьник в класс:

Взял он чипсы про запас,

Учебники и книжки,

Игрушечную мышку,

Паровозик заводной,

Пластилин цветной,

Кисточки и краски,

Новогодние маски,

Ластик и закладки,

Степлер и тетрадки,

Расписание, дневник.

Собран в школу ученик!

Спасибо, ребята!

**Малыш.** Роза, а я интересные загадки знаю… Можно, я у ребят ответы поспрашиваю?

**Роза**. Конечно!

**Малыш.** Вы цветным карандашом

  Все рисуночки раскрасьте.

Чтоб подправить их потом,

Очень пригодится… (ластик).

Я весь мир слепить готов –

Дом, машину, двух котов.

Я сегодня властелин –

У меня есть… (пластилин).

Я большой, я – ученик!

В ранце у меня… (дневник).

Я готов к учебным стартам,

Скоро сяду я за… (парту).

То я в клетку, то в линейку,

Написать на мне сумей-ка!

Можешь и нарисовать…

Что такое я? (Тетрадь).

Если ты его отточишь,

Нарисуешь всё, что хочешь!

Солнце, море, горы, пляж!

Что же это? (Карандаш).

Сено хоботом берёт

Толстокожий …(слон).

В чаще, голову задрав,

Воет с голоду… (волк).

Кто в малине знает толк?

Косолапый, бурый … (медведь).

Кто любит по веткам носиться?

Конечно, рыжая … (белка).

**Малыш.** Спасибо всем за помощь. Я теперь всё знаю!

**Роза**. Всем хорошего настроения и пятёрок, а я домой, рюкзак собирать! Малыш, побежали!

М.А. Ключинская,

МКУК «ВМФКЦ»,

отдел «Районный Дом культуры»

Волчихинского района

**Величайший клад Зазеркалья**

Сценарий детской игровой программы

**Действующие лица:**

**Пират Джек Воробей**

**Шляпник**

*Звучит отбивка «Пиратская». На сцену выходит Джек Воробей.*

*Поёт песню «Пирата».*

**Джек.**  На плечо – попугая, повязку – на глаз,

# Распихать по карманам гранаты.

Парень я – высший класс, посмотрите сейчас,

Я пират, и меня ждут пираты!

Мы в боях абордажных идём до конца,

Наши песни подобны грому.

Пятнадцать человек на сундук мертвеца, йо-хо-хо!

И бутылка рому!

*Джек танцует небольшой танец, вовлекая в него детей.*

**Джек.** Хэ-хэй! Три тысячи чертей, как же долго я плыл на своём корабле! Я бы и дальше плыл, если бы на мой корабль не напал противный Кракен! Что вы улыбаетесь, вы хоть знаете, кто такой Кракен? Если он вас заметит, мигом утащит на дно океана! О, а у меня идея! Сейчас, я вас буду тренировать, как не попасться в клешни Кракена. Дело в том, что он не может утащить на дно сразу всех, только поодиночке. Пока играет музыка, вы будете бегать и танцевать, потом я скажу, например: «Шлюпка 5», – значит, вы должны собраться в кучки по пять человек, ну то есть залезть в шлюпки. Тот, кому места в шлюпке не хватит, отправляется к Кракену! Вы готовы? Отлично! Тогда начнём!

*Звучит музыка «Игра Кракен». Джек проводит игру.*

*Во время игры к детям присоединяется Шляпник, он начинает играть вместе с детьми и вносит в игру суматоху.*

**Джек.** Три тысячи чертей, ты ещё кто такой? Чудной какой-то!

**Шляпник.** Посмотрите на себя, сударь, вы ещё чуднее меня, и вообще, если вы у меня, Шляпника, в гостях, прошу всех пить чай!

**Джек.** У тебя в гостях? Да я пират семи морей! Здесь всё моё!

**Шляпник.** А вот и нет, здесь, в Зазеркалье, всё принадлежит Белой и Черной Королевам, даже величайший клад.

**Джек.** Что ты сказал? Клад? А где он?

**Шляпник.** Ну, где-то он есть, а где-то его нет… потому что всё где-то есть, но вот где? Вот тут никак не поймёшь, где оно сейчас или потом и когда оно там будет или не там…

**Джек.** Говори, где клад, Шляпа! А то я тебя….

**Шляпник.** Тише, тише, вы, видимо, не поняли мой намёк? Ну, тогда я вам всё объясню популярно!

*Шляпник поёт песню «Зазеркалье».*

Представленье! Сумасшедшее веселье! Мы начинаем!

Мы скажем вам, друзья, без смеха жить нельзя,

И танцевать будем вместе мы, чики-бум, чики-бум!

И весь в улыбках зал, в улыбках, я сказал,

И все танцуем так со мной, чики-бум, чики-бум!

Если всё стало скучным для тебя,

Значит, по адресу пришёл ты к нам сюда,

Вместе с нами танцуй ты и пой,

Волшебный мир Зазеркалья ты в себе открой!

А сейчас никто не стоит на месте!

*Шляпник танцует с Джеком.*

Это Зазеркалье, хоть на голове ходи, здесь веселье, представленье!

Если ты не веришь в чудеса, если не блестят твои глаза,

Вместе с нами пой и пляши,

Давай повторяй за нами то, что делаем мы!

*Шляпник и пират танцуют с детьми.*

**Джек.** Так, всё! Хватит! Говори, где клад!

**Шляпник.** Клад? Да он где-то здесь, только увидеть его смогут не все, а только те, кто прошёл через врата Лимбо!

**Джек.** Какие врата? Это ещё как?

**Шляпник.** Ну, есть у меня волшебная палочка Лимбо, все должны пройти под ней, наклонив корпус назад. Палочка будет опускаться всё ниже и ниже…

**Джек.** Ха, мои маленькие пираты легко справятся с этим заданием, да?

**Шляпник.** Ну что ж, тогда я могу начать.

*Под музыку «Игра лимбо» проводится игра «Лимбо».*

**Джек.** Ну! Мы прошли твое испытание, давай клад!

**Шляпник.** Конечно, конечно, а вот и он! (*достаёт из-за кулис большую коробку, набитую воздушными шарами)*

**Джек.** Ну так, всё, теперь моя очередь, открывать буду я! Клад мой!

*Джек открывает коробку и с удивлением достает из неё воздушный шарик.*

**Джек.** А это ещё что?

**Шляпник.** Здорово, правда? Тебе нравится? Это величайший клад Зазеркалья!

**Джек.** Ну, всё, Шляпа, ты сам напросился! Где золото? Где бриллианты?

**Шляпник.** Ты что? Ты ничего не понимаешь? Это и есть клад, потому что он дарит веселье и отличное настроение, а это, между прочим, продлевает жизнь.

**Джек.** То есть этот клад сделает меня бессмертным?

**Шляпник.** Ну всё возможно, а что-то и нет… Надо уметь применить этот клад по назначению!

**Джек.** Рассказывай.

**Шляпник.** Всё очень просто. Чтобы волшебная сила клада сработала, мы все вместе должны перекидывать друг другу шарики, пока играет музыка. Если шарик коснётся пола раньше времени, волшебство не сработает. Держать шарики в руках нельзя, нужно постоянно их перекидывать, ясно?

**Джек.** Ха! Я справлюсь с этой задачей легко, тем более что вместе со мной будут мои маленькие пираты. Вы же мне поможете?

**Шляпник.** Отлично! Тогда мы можем начать!

*Проводится игра «Шаротанцы» под музыку «Игра шаротанцы».*

**Джек.** Ох, хо, хо! Мне так весело, просто здорово! Такой прилив сил! Волшебство действует!

**Шляпник.** Ну, если ты доволен кладом, может быть, пора всё-таки уже попить чаю? Время не любит ждать, Господин Время очень строгий!

**Джек.** Что, Господин Время? Это ещё кто?

**Шляпник.** Давай попрощаемся с ребятами, и я тебе всё за чаем расскажу.

**Джек.** Ну что, мои пираты, вы сегодня многому научились, и вам пора отправляться в своё плавание по волшебным странам.

**Шляпник.** Верьте в чудеса и в волшебную силу дружбы, веселья и улыбки. И тогда всё у вас будет волшебно и чудесно!

**Джек.** Ну, а мы пошли пить чай, всем пока. (*Шляпнику.*) Так, давай рассказывай, что это ещё за Господин Время?

Т.А. Южакова,

ведущий методист

отдела реализации социально-творческих

проектов АГДНТ

**Рекомендации по проведению**

**анимационных программ**

В последние десятилетия в культурно-досуговой сфере всё большую популярность приобретают развлекательно-игровые или анимационные программы. Технологию анимации как средства социального развития детей и подростков используют специалисты учреждений дополнительного образования, центров, клубов по месту жительства, детские оздоровительные лагеря и санаторно-курортные комплексы, общественные организации, учреждения социальной защиты населения, работники образования, культуры и искусства***.***

По определению, данному в Википедии, **«**Аниматор – артист оформления; артист, изображающий каких-либо персонажей на различных мероприятиях. Входит в состав анимационной команды (англ. animation team)». По сути, аниматор – это массовик-затейник на современный лад, это актёр, который с помощью грима, костюма и, естественно, своего таланта, должен уметь перевоплощаться в выбранного персонажа. Одной из основных сложностей такой разносторонней профессии аниматора является то, что сейчас выбор персонажей настолько велик, а их манера и специфика поведения настолько разнообразны, что настоящий аниматор должен уметь всё! И петь, и танцевать, и импровизировать с различными шутками, рассказами, в общем, всячески заинтересовывать, развлекать и веселить публику в стиле, соответствующем отведённой ему роли. Все эти умения нужны для выполнения основной задачи аниматора, которая заключается в том, чтобы заинтересовать и развлечь аудиторию**.**

Для аниматора важны следующие качества:

- искренность и позитивный настрой;

- самоотдача, обаяние, любовь к своей работе;

- артистизм, вокальные и танцевальные навыки аниматора;

- грамотная, чёткая речь;

- коммуникабельность;

- желательно образование: педагогическое, актёрское/театральное;

- знание основ психологии.

Но для правильной организации работы аниматору необходимо обладать и «специфическими умениями». Аниматор должен уметь многое – писать сценарии, работать с микрофоном, создавать новые образы, организовывать, оформлять и проводить праздники, выходить из сложных ситуаций.

В рекомендациях рассматриваются этапы работы над анимационными программами, виды программ, создание сценарного плана и сценария, виды игр.

**Анимационная программа**

**Общие положения**

Анимационная программа – интерактивный вид культурно-досуговой программы, предусматривающий активное включение участников в деятельность по её проектированию и проведению. Анимационная программа отличается разнообразием и непринужденностью форм общения, предоставлением участникам возможности переключаться с одного вида деятельности на другой и требует от аниматоров творчества, фантазии и изобретательности, а также чёткого построения сценария с учётом возраста аудитории.

Анимационные программы – универсальное средство повышения привлекательности здорового образа жизни и активного проведения досуга, поэтому одновременно с чисто развлекательными приёмами они включают разнообразные игры, упражнения и соревнования. Такое сочетание делает эти программы более насыщенными, интересными и полезными.

Кандидат педагогических наук, доцент Петрозаводского государственного университета В.С. Плотникова в работе «Основы анимационной деятельности» пишет, что при проектировании анимационной программы необходимо учитывать следующие общие положения:

- актуальность – значимость программы для современной аудитории, её соответствие потребностям, интересам участников;

- гуманитарность – направленность программы на раскрытие, реализацию гуманистических идей и её проведение с ориентацией на уважение к личности участников;

- полнота программы – наличие всех необходимых структурных элементов программы, достаточная степень проработанности, насыщенности и выраженности каждого компонента программы, в том числе, проработанность вариативного импровизационного компонента, создающего условия для развития событий программы в зависимости от выбора участников;

- целостность – единство и взаимосвязь всех структурных элементов программы, их упорядоченность, соразмерность, взаимосвязанность;

- новизна – наличие креативных подходов, нестандартных идей и режиссёрского решения, обновлённых приёмов;

- эстетичность – гармоничность использованных художественных средств, наличие воздействия художественно-музыкального, образного решения программы, эмоциональный фон программы;

- игровая эффективность – качество игрового общения и деятельности, создание эмоционально-игровой атмосферы, включённость участников в игру;

- педагогическая эффективность – уровень достижения поставленных педагогических целей; наличие отдалённого результата, заложенного механизмом последействия.

В сценариях, предоставленных на конкурс «Праздник детской игры», все эти положения просматриваются в программе Е. Печегузовой «Путешествие с Громозюлей», где появляется интересный вымышленный персонаж – космическая гостья, дочь легендарного Громозеки из известного мультфильма «Тайна Третьей планеты». Она бескорыстно помогает малышам медумизятам, попавшим в беду, вовлекая ребят-зрителей в процесс оказания помощи слабым. Единственно, в чём можно упрекнуть автора программы, так это в излишне быстрой развязке. Ребята полетели на помощь и в конце первой игры уже нашли медумизят. Однако сразу же создаётся дополнительная сюжетная линия: медумизята имеют разные цвета, и они все перепутались. Происходит смена игровой деятельности, игра на сплочение «Спасательная экспедиция» меняется на спортивную игру «Рассели медумизят по домикам».

**Создание сценарного плана и сценария**

**анимационной программы**

Педагог, доктор педагогических наук профессор Дмитрий Михайлович Генкин, создавший оригинальную режиссёрско-педагогическую школу, сыгравшую значительную роль в развитии массовых форм досуга, считал, чтосценарий – это художественно-педагогическая программа организации информации и управления аудиторией.

Оформление сценария

Сценарий – это развёрнутый план действий, включающий в себя разнообразнейшие элементы, каждый из которых имеет своё содержание и структуру. Сценарий анимационной программы представляет собой подробную литературно-драматургическую разработку темы, конфликта. В нём чётко определяются игровые эпизоды, их последовательность, форма и время, включение зрелищных заставок.

Наличие темы, сюжета, конфликта, художественного приёма, сценарного хода, образа, в котором выступает ведущий игровой программы, делают её более выразительной и впечатляющей.

Сценарий можно составлять по-разному: тезисно, подробно. Вот несколько советов, необходимых в любом случае:

-  в сценарий должны быть внесены стихи, прозаические отрывки, тексты ведущего и исполнителей ролей;

-  в сценарии обязательно должны быть отмечены все музыкальные и шумовые фрагменты с указанием имён композиторов и авторов слов;

- в сценарии должны быть указаны световые эффекты, технические приёмы, художественно-изобразительные средства, игровой реквизит, средства активизации зрителей;

- при формировании сценария необходимо указывать: место проведения, дату написания, жанр сценария, аудиторию, автора или составителя сценария; действующих лиц, игровой реквизит; необходимо также дать советы режиссёру-постановщику или организатору программы;

- сценарий должен быть композиционно выстроен (экспозиция, завязка, развитие действия, кульминация, развязка, финал).

Экспозиция (пролог) – экспонирует, предъявляет тему вечера, вводит зрителей в предлагаемые обстоятельства действия. Это ввод в действие, короткий рассказ о событиях, предшествующих конфликту.

Завязка – событие, с которого начинается развитие действия.

Развитие действия – самый долгий по времени отрезок действия, который может состоять из нескольких эпизодов, расположенных по нарастающей с обязательным конфликтом**.**

Кульминация – момент наивысшего эмоционального напряжения в развитии действия.

Развязка – разрешение конфликта, победа одной из противоборствующих сторон.

Финал – это своего рода эпилог, т.е. окончательное прояснение всех ситуаций, разрешение главных и побочных конфликтов.

Рассмотрим структуру сценария на примере конкурсной программы «Величайший клад Зазеркалья», автор М. Ключинская.

Заявленная тема актуальна для детей, ведь любая развлекательная программа – один из самых ярких моментов в жизни ребёнка. Здесь открывается простор для творчества, в душе ребёнка рождаются светлые чувства, благородные порывы, воспитывается умение жить в коллективе, происходит духовное обогащение ребёнка.

Программа «Величайший клад Зазеркалья» отличается нелинейной структурой повествования. Первая часть программы (завязка) – Пират обучает детей, как не попасть к страшному крабу Кракену, но вот, нарушая все ожидания, линия обрывается, и начинается новый сюжет уже в Зазеркалье с Шляпником, который предлагает новую завязку – «найти клад Зазеркалья». В данный момент в программе нет объяснения идеи, как связаны между собой эти две завязки, или каковы условия для встречи совершенно разных героев – Пирата и Шляпника.

Затем мы видим основной сюжет, где динамичность действия усиливается, проводятся две активные игры –«Лимбо» и «Шаротанцы», и наступает очень коротенькая кульминация – Пират научился играть и веселиться.

Следующая композиционная часть программы – развязка – выражена одной фразой: «Верьте в чудеса и в волшебную силу дружбы, веселья и улыбки. И тогда всё у вас будет волшебно чудесно! А мы пойдём пить чай…». Возникает ощущение, что детей обделили эмоциями и праздником. Что делать? Уходить, садиться на свои места, прощаться, так и не поздоровавшись?

Замечательно, что автор использует в сценарии много песен, исполняемых героями, но не хватает игры, особенно в момент возникновения конфликта, когда все действующие лица охвачены идеей найти клад.

Программа интересна по своей задумке. Поэтому доработав сюжетную линию, логически выстроив программу и добавив игры, автор может добиться полноты отображения идеи.

Сценарный план– краткое изложение содержания действия, сюжетная схема, краткий перечень различных выступлений, концертных номеров, составляющих основную программу. В нём обозначен перечень элементов, фрагментов, событий в процессе их развития, персонажей, их отношения и движение.

Схема (образец) оформления сценарного плана

Автор:

Название:

Основная педагогическая задача:

Место и время проведения:

Действующие лица:

Блок 1. Время

Знакомство

Игровая легенда

Деление на команды

Блок 2…..

Этап 1. Игра «…»

Этап 2. Игра «…»

…..

Этап 7. Игра «…».

Блок 3….

Подведение итогов.

Награждение победителей.

Финал. Время.

**Виды анимационных программ**

Среди разнообразных видов анимационных программ можно выделить следующие: конкурсно-игровые, спортивные, приключенческие, праздничные, познавательные, культурные, культурно-познавательные, тематические, обучающие, любительские, творческие, развлекательные и др.

Рассмотрим те, которые используются чаще всего.

Конкурсно-игровые программы состоят из разнообразных игр и конкурсов, объединённых общей темой **(**программа Татьяны Яковлевой «День знаний с Розой и Малышом Барбоскиными»).

Приключенческие или приключенческо-игровые анимационные программы строятся на соприкосновении их участников с чем-то интересным, волнующим, необычным через участие в ролевых играх и конкурсах, в пиратских вылазках, в посещении пещер, в вечерах народных преданий и легенд, в ночных походах, тематических пикниках («День знаний с Розой и Малышом Барбоскиными» можно рассматривать как приключенческую программу).

Зрелищно-развлекательные анимационные программы включают: праздничные мероприятия, конкурсы, фестивали, карнавалы, тематические дни, ярмарки, шоу-программы. При их проведении необходимо учитывать праздничную культуру, российский праздничный календарь, этнографический аспект, роль народных традиций.

Тематическая анимационная программа представляет собой событие, историю, действие, нацеленное на определённую тему, вопрос. Всё происходящее в этой программе должно соответствовать выбранной тематике и быть нацелено на нечто конкретное, например, посвящено знаменитой личности, празднику, важной исторической дате и т.д. («День знаний с Розой и Малышом Барбоскиными»).

Таким образом, можно сделать вывод, что в одном сценарии могут сочетаться несколько видов анимационных программ.

Сюжетно-ролевые и сюжетно-тематические программы отличаются наличием в них сюжетного хода, который организует отобранный в соответ­ствии с разновидностью конкретной программы сценарный материал. Принцип отбора материала здесь диктуется идейно-тематической направленностью программы, психолого-педагоги­ческими и возрастными особенностями аудитории и особеннос­тями сценической площадки или места проведения программы, а также художественно-эстетическим качеством материа­ла, его достоверностью и новизной. Выстраивание программы требует соблюдения логики развития сюжета и законов зрительского восприятия.

Конкурсная работа Е. Печегузовой «Путешествие с Громозюлей» относится к сюжетно-ролевой программе.

Театрализованные анимационные программы. Когда говорят о театрализации, то всегда имеют в виду явление, принадлежащее области искусства, связанное с образным решением. Имеют в виду обращение к эмоциональной сфере человеческого восприятия, так как эмоции – важнейший принцип, важнейшее качество именно художественного творчества. Театрализация предполагает возможность преподнесения в художественной форме и именно театральными средствами той или иной идеи.

В сценарии театрализованной программы, в виду ослабления функции сюжета, композиция берёт на себя роль главного организатора художественно-документального материала, её функция становится определяющей. Именно поэтому в процессе создания сценария важнейшим моментом творчества является монтаж материала, композиционное решение. Чтобы на основе тщательно подобранных и обработанных материалов создать нечто законченное и драматически выстроенное, нужно найти именно то единственное построение, сочетание фактов, сцен, событий, документов и высказываний, которое знаменует собой появление нового, целостного произведения.

В свою очередь, метод театра­лизации требует организации сценарного материала по законам драматургии – создания художественного образа программы и организации деятельности аудитории.

Сценарий театрализованной программы «Безопасное лето» представила на конкурс «Праздник детской игры» Светлана Шапиро.Её программа – интерактивный спектакль, выстроенный логически и композиционно. Программа имеет лаконичную сценографию, зрительный образ спектакля создаётся посредством декораций, костюмов, света, постановочной техники. Все эти изобразительные средства способствуют раскрытию содержания, сообщают определённое эмоциональное звучание.

Создание анимационной программы требует технической подготовки, которая включает: закупку инвентаря; подготовку декораций, костюмов, реквизита; оформление сцены, зала, помещения; изготовление фонограмм, презентаций, видеофильмов; установку звуковой и световой аппаратуры, других технических средств; проведение репетиций – пробной, рабочих и генеральной; обучение правилам игр.

Если планируется выезд с программой, необходимо учесть аренду помещения и транспорта для перевозки технических средств (при необходимости).

После проведения анимационной программы необходимо провести анализ мероприятия. При оценке программы нужно иметь в виду возможность или необходимость корректировки концепции, тактических целей, используемых средств и методик. Следует учесть педагогическую эффективность анимационной программы, которая заключается в степени достижения поставленных целей при условии гармоничного использования комплекса средств воспитания, обеспечивающих скрытый характер воспитательного процесса. Педагогическая эффективность анимационной программы зависит от качества её разработки, которая должна быть выполнена в соответствии с принципами активности, взаимодействия, синтетичности, целостности, динамичности, правдоподобия личного проживания, и от качества её проведения.

**Игра как главный компонент**

**анимационной программы**

Анимационные игры и развлечения оживляют отдых и досуг, дают непосредственные впечатления зрителям от личного участия в игровых мероприятиях, активных соревнованиях, различных шоу и праздниках.

В арсенале форм культурного досуга ничто не может заменить игру. Игра живёт, воспитывает и радует миллионы людей. Не случайно игры, затейные и анимационные формы отдыха входят как обязательная составная часть в любой праздник, тематический вечер, народное гуляние.

Но игра всегда должна оправдывать своё назначение, нельзя использовать её лишь как средство увеселения, забывая о разнообразии её функций.

Пётр Фра́нцевич Ле́сгафт, российский биолог, анатом, антрополог, врач, педагог, известный также как создатель научной системы физического воспитания, разделил в своё время детские игры на две группы: имитационные (подражательные) и подвижные (игры с правилами).

Имитационные игры, в свою очередь, подразделяются на творческие и обусловленные правилами. Творческие имитационные игры не имеют постоянного содержания и строго определённой структуры.

Имитационные игры обладают целым рядом достоинств:

-  предлагаемые игровые цепочки достаточно просты, незатейливы, хорошо знакомы детям, несмотря на небогатый социальный опыт, например, они становятся то Заиньками, то пляшущими  Мишутками и т.п.;

 - проигрывание знакомых ситуаций не вызывает у детей напряжения и затруднений в процессе совместного с взрослым освоения игрового опыта;

- стихотворное сопровождение цепочки различных действий ритмически организует игры, что позволяет многократно использовать одни и те же движения, каждый раз в соответствии с новой ролью. К тому же рифмованные строчки легко запоминаются, помогают поддерживать постоянный интерес к имитационным играм и вызывают желание играть в них снова и снова;

- использование звуковых, цветовых, тактильных и зрительных стимулов даёт возможность для накопления богатого чувственного опыта в процессе взаимодействия с окружающими взрослыми и сверстниками, способствует сосредоточению на переживаемых эмоциях;

-  участие детей в имитационных играх на правах партнёрства облегчает социальную адаптацию, насыщает детей позитивными эмоциями;

-  взаимодействуя с другими участниками игры, они получают возможность изменять игру (дополнять или придумывать варианты действий, сочинять продолжение).

Игра – это не только имитация жизни, это очень серьёзная деятельность, которая позволяет ребёнку самоутвердиться, самореализоваться. Участвуя в различных имитационных играх, ребёнок выбирает для себя персонажи, которые наиболее близки ему, соответствуют его нравственным ценностям и социальным установкам. Игра становится фактором социального развития личности. Ниже приведён пример очень выразительной музыкальной имитационной игры-песенки, в которой ребёнок имитирует движения и звуки птиц и животных.

*Цыплёнок по имени Пи,  
Цыплёнок умел танцевать.  
Цыплёнок Пи, цыплёнок Пи,  
Цыплёнок Пи и цыплёнок Пи,  
Цыплёнок Пи и цыплёнок Пи.*

*А курочка Ко-ко-ко,  
Она танцует легко.  
Курочка Ко и цыплёнок Пи,  
Цыплёнок Пи и цыплёнок Пи,  
Цыплёнок Пи и цыплёнок Пи.  
  
И был петух Кро-ко-ко,  
Отплясывал Петя легко.  
Петух Кро-ко-ко, курочка Ко,  
Цыплёнок Пи и цыплёнок Пи,  
Цыплёнок Пи и цыплёнок Пи.  
Сказал индюк: Глю-глю-глю,  
Я танцевать люблю.  
Индюк Глю-глю-глю, петух Кро-ко-ко,  
Курочка Ко и цыплёнок Пи,  
Цыплёнок Пи и цыплёнок Пи.  
  
А голубь Гур-гур,  
Весёлый балагур.  
Голубь Гур-гур, индюк Глю-глю-глю,  
Петух Кро-ко-ко, курочка Ко,  
Цыплёнок Пи и цыплёнок Пи,  
Цыплёнок Пи и цыплёнок Пи.*

*А кошка по имени Мяу,  
Гламурная, просто вау.  
А кошка Мяу, голубь Гур-гур,  
Индюк Глю-глю-глю, петух Кро-ко-ко,  
Курочка Ко и цыплёнок Пи,  
Цыплёнок Пи и цыплёнок Пи.*

*Собачка по кличке Гав  
Танцует, хвостик поджав.  
Собака Гав, кошка Мяу,  
Голубь Гур-гур, индюк Глю-глю-глю,  
Петух Кро-ко-ко, курочка Ко,  
Цыплёнок Пи и цыплёнок Пи,  
Цыплёнок Пи и цыплёнок Пи.  
  
Овечка Бе-бе-бе  
Танцует сама по себе.  
Овечка Бе, собака Гав,  
Кошка Мяу, голубь Гур-гур,  
Индюк Глю-глю-глю, петух Кро-ко-ко,  
И курочка Ко и цыплёнок Пи,  
Цыплёнок Пи и цыплёнок Пи.*

*Ну а коза Ме-ме  
Танцует на столе.  
Коза Ме-Ме, овечка Бе,  
Собака Гав, кошка Мяу,  
Голубь Гур-гур, индюк Глю-глю-глю,  
Петух Кро-ко-ко, курочка Ко,  
Цыплёнок Пи и цыплёнок Пи,  
Цыплёнок Пи и цыплёнок Пи.  
  
Корова по имени Му  
Танцует на сочном лугу.  
Корова Му, коза Ме-Ме, овечка Бе,  
Собака Гав, кошка Мяу,  
Голубь Гур-гур, индюк Глю-глю-глю,  
Петух Кро-ко-ко, курочка Ко  
И цыплёнок Пи, цыплёнок Пи  
И цыплёнок Пи, цыплёнок Пи  
И цыплёнок Пи.  
  
Приехал трактор Брум,  
Трактор Брум-брум-брум,  
Трактор дрынь, трактор дрынь,  
Трактор дрынь и цыплёнок хххть…*

Подвижная игра – это сознательная, активная деятельность ребёнка, характеризующаяся точным и своевременным выполнением заданий, основанных на разных видах движений и связанных с обязательными для всех играющих правилами.

По определению П.Ф. Лесгафта, подвижная игра является упражнением, посредством которого ребёнок готовится к жизни. Увлекательное содержание, эмоциональная насыщенность игры побуждают ребёнка к определённым умственным и физическим усилиям. Специфика подвижной игры состоит в молниеносной, мгновенной ответной реакции ребёнка на сигнал «Лови!», «Беги!», «Стой!» и др. Как примеры можно назвать:

- сюжетные игры – «Золотые ворота», «Ручеёк»;

- игры типа перебежек и ловишек (не имеют сюжета, образов, но имеют правила, роль, игровые действия) – «Краски», «Пятнашки»;

  - игры с элементами соревнования (индивидуального и группового): «Жмурки», «Третий лишний», «Пустое место»;

  - игры-эстафеты (проводятся с разделением на команды, каждый играющий стремится выполнить задание, чтобы улучшить результат команды);

*-* игры с использованием предметов (кегли, серсо, кольцеброс, мячи) требуют определённых условий, правила в них направлены на порядок расстановки предметов, пользования ими, очерёдность действий и элемент соревнования);

*-* игры-аттракционы – в них двигательные задания выполняются в необычных условиях, часто включают элемент соревнования, эстафеты: «Бег со связанными ногами вдвоём», «Болото», «Рыбки», «Сматываем верёвочку».

Существуют общие педагогические требования к организации и проведению всех игр.

Игра не должна быть опасной, но не следует избегать и трудных элементов, связанных с проявлением смелости, решительности.

Игровой инвентарь, различные атрибуты и реквизит должны быть безопасны, удобны, гигиеничны.

В игре нельзя допускать эмоционального перенапряжения играющих и болельщиков, ибо игровые эмоции настолько возбуждают играющих, увлекают их, что они иногда не могут правильно оценить свои возможности и действия.

В игре важно умело и правильно распределить роли, как главные, так и второстепенные. При этом можно использовать следующие приёмы:

- выбор роли по принципу: кто кем хочет быть;

- распределение ролей самим организатором;

- жеребьёвка, проводимая в виде считалок.

         В процессе игры полезно менять роли участников, т.к. иногда постоянное исполнение той или иной роли формирует такие отрицательные качества, как зазнайство, чувство превосходства и др.

В командных играх необходимо следить за тем, чтобы команды были равны по силам.

Очень важно чётко, правильно и грамотно объяснить правила и условия игры. Это можно сделать по следующей схеме: название игры, роли играющих, ход игры, правила игры. Объяснение сопровождать показом или небольшой репетицией. Участники должны хорошо запомнить правила игры и не нарушать их.

Особое внимание необходимо уделить судейству игр. Судья обязан строго следить за точностью выполнения правил игры, чтобы не снизить воспитательного эффекта.

Очень важно правильно подвести итоги игры. Целесообразно привлекать к разбору игр самих играющих. Объективный анализ приучает к правильной оценке своих действий, повышает сознательную дисциплину.

Игровые задания должны быть посильны. Основа любой игры – преодоление препятствий в достижении цели. Следует помнить, что быстро наскучит игра, если победа в ней даётся слишком легко или условия игры не выполнимы. Необходимо, чтобы все участники имели примерно одинаковую умственную и физическую нагрузку, иначе интерес к игре пропадает.

Задания должны быть последовательны и логичны. Необходимо учитывать характер предшествующих занятий и настроения играющих. Если это были занятия, требующие больших физических или умственных усилий, то нужна весёлая, малоподвижная и несложная игра. Нагрузка в играх возрастает в соответствии с эмоциональным и физическим состоянием участников, связанным с соревнованиями и преодолением препятствий.

Игра – отражение жизни. Здесь всё «как будто», «понарошку», но в этой условной обстановке, которая создаётся воображением ребёнка, много настоящего; действия играющих всегда реальны, их чувства, переживания подлинны, искренни. Ребёнок знает, что кукла и мишка – только игрушки, но любит их как живых, понимает, что он не реальный лётчик или моряк, но чувствует себя отважным пилотом, храбрым моряком, который не боится опасности, по-настоящему гордится своей победой.

Качества ведущего анимационной программы

Вера Васильевна Корякова, доцент кафедры режиссуры Тюменского государственного института искусств и культуры, директор ЦДТ «Алёнушка», в своей работе «Мастерам хорошего настроения, ведущим анимационных игровых программ»пишет:

«Аниматору надо всегда знать, что такое «хорошо» и что такое «плохо», ибо только тогда он сможет составить интересную художественно-игровую программу. При этом нужно всегда помнить, что культурно-досуговая работа – это особый жанр искусства, а аниматор – артист, который использует в своей работе элементы цирка, театра, эстрады, искусство хормейстера и хореографа, иллюзиониста, лектора и, что самое главное, искусство импровизатора, где необходимы большие организаторские способности, тонкое чувство юмора, моментальная находчивость, умение чувствовать аудиторию, вовлекать в игру и управлять ею. Постоянная собранность, самоконтроль, динамичный темперамент, энергичный жест подчиняют окружающих, и поведение аниматора принимается как должное, а его уверенность импонирует, внушает доверие. Простодушная весёлость привлекает людей, они ждут, что придумает этот человек с лукавой улыбкой, и обычно к концу вечера или программы, разумеется, аниматор-профессионал уже становится добрым другом, с которым интересно встретиться ещё.

При подготовке рекомендаций использованы электронные ресурсы:

<https://studfiles.net/preview/2973546/page:2/>

<https://stud.wiki/culture/2c0b65625b2bd68a4d43a88421216c26_0.html>

<https://studfiles.net/preview/2957328/>

<https://studfiles.net/preview/5576633/>

<https://edunews.ru/professii/obzor/travel/animator.html>

<http://songspro.ru/22/TsIPLENOK/tekst-pesni-Tsyplenok-pi---na--russkom>

https://www.prazdnikmedia.ru/archive/news/article/43832

СОДЕРЖАНИЕ

|  |  |
| --- | --- |
| От составителя………………………………………………………. | 3 |
| С.С. Шапиро. Безопасное лето. Сценарий развлекательно-игровой программы (фрагмент)……………………………………. | 4 |
| Е.В. Печегузова. Спасательная экспедиция с Громозюлей. Сценарий развлекательно-игровой программы……………………. | 9 |
| Т.А. Яковлева. День знаний с Розой и Малышом Барбоскиными. Сценарий развлекательно-игровой программы..………………….. | 13 |
| М.А. Ключинская. Величайший клад Зазеркалья. Сценарий детской игровой программы……………………………………... | 16 |
| Т.А. Южакова. Рекомендации по проведению анимационных программ……………………………………………………………… | 18 |

Детская мозаика

Сборник сценариев по организации досуга детей

в рамках Десятилетия детства в России

Составитель

Т.А. Южакова

Редактор Е.Л. Овчинникова

Ответственный за выпуск Н.А. Кучуева

Вёрстка Е. А. Афонькина

Тираж 50 экз.

КАУ «Алтайский государственный Дом народного творчества»

656043, г. Барнаул, ул. Ползунова, 41

e-mail: [cntd@mail.ru](mailto:cntd@mail.ru)

Издательство ООО «Пять плюс»:

656031, г. Барнаул, ул. Крупской, 93А, каб. 7

тел.: (3852) 62-85-57,

e-mail: [fiveplus07@mail.ru](mailto:fiveplus07@mail.ru),